

[Скелетный Ключ], который вот так просто и небрежно лежал... на какую-то секунду, моя голова чуть было не пошла кругом, но в следующий миг я словно молния схватил его со стола. Бросить такую вещь, в таком месте... какой же он придурок!

Это было просто вершиной коллекции – то, что нельзя было измерить никакими деньгами, никаким количеством золота или же драгоценными камнями. Среди всех находившихся в этой комнате ценных предметов - [Скелетный Ключ] был просто самым важным.

Что такое [Скелетный Ключ]? Ну что ж... на этот вопрос нельзя ответить однозначно, но я попытаюсь. Представь что это главный ключ всего и вся, и если этого по-прежнему недостаточно – то я даже и не знаю...

Этот предмет появлялся в каждой основной игре «Elder Scrolls» и всегда наделявал много шума, поскольку его возможности были безграничны как в умелых, так и не в очень руках.

Скелетный Ключ является артефактом, созданным Принцессой Даэдра Ноктюрнал, проявляясь как в форме ключа, так иногда и в форме отмычки. В форме ключа его можно было применить для открытия любого замка, а в форме отмычки его просто невозможно было сломать, позволяя пробираться через самые сложные замки.

Артефакт функционирует как инструмент для «открытия» всех вещей. И под «всеми вещами» - я действительно подразумеваю «Все Вещи», как физические, так и не физические. Включая в себя Порталы, Потенциал, Магию, Материю, Силу и прочее, что даже в голову не могло прийти. Артефакт работал со всем, что можно «открыть» или «закрыть».

Хочешь создать безмагическую зону? Да без проблем, просто «закрой» там магию.

Хочешь продырявит стены? Пфф, просто «открой» ключом определённый участок. Наоборот хочешь построить стену? Тогда сделай всё наоборот.

- «Безграничные... возможности...!»

От лицезрения этой штуки в руке – моя голова просто заходила кругом, ведь теперь я буду способен делать множество вещей, которые игра попросту не позволяла делать игроку.

«Скелетный Ключ» на протяжении многих лет проявлялся в различных формах, сейчас выглядя как ключ с множеством различающихся по форме выступов и шипов, в то время как его ручка представляла собой чёрный набалдашник с голубоватыми отметинами, в принципе не выглядя как ключ. Но тем не менее вызываемое им у меня чувство, было довольно

мистическим и глубоким.

- «То есть среди всех имеющихся здесь ценных вещей – ты выбрал вот это...?»

Вырвала меня из мечтательного состояния Джулл.

- «Да, это именно то, что мне нужно, так что давай убираться отсюда.»

Сказал я отходя от стола, вот только тут услышал какой-то раздавшийся щелчок, после которого за стенами комнаты раздался звук льющейся воду и дверь оказалась заперта хитрым механизмом.

- «Мерсер – ты ублюдок!»

Выругался я, вот только затем вспомнил, что дверь мне всё равно была не нужна.

- «Нефертити, отправляйся и забери вторую половину Алчности, после чего активируй обезвреженные Джулл ловушки.»

- «Хуман, ты слишком наглый, всему своё время.»

Ответила Нефертити исчезая.

- «А нам что делать?»

Спросила, начавшая несколько нервничать девушка.

- «Так Джулл, заполни комнату яйцами Слизневых Пауков и проследи, чтобы они вылупились в ближайшее время. И да, можешь не переживать, ведь у меня есть это.»

Применив [Телепатию], я начал пытаться установить связь с Алиной.

{Почему вы так долго?}

{Всё оказалось не настолько просто, как я рассчитывал. Начинай как мы договаривались.}

{Хорошо.}

Находившаяся снаружи Алина начала произносить составленное индивидуально заклинание,

соединяющее друг с другом нашу магию и создающее связь, которую я начал пытаться материализовать. И как только длины наших волн магического воздействия совпали – я начал было подготавливать [Телепортацию]... вот только практически сразу же у меня возникла идея получше, и я сразу же остановился, посмотрев на «Скелетный Ключ»...

- «О, да...!»

Применив Ключ на высвобожденную мной магию – я «открыл» пространство.

Бзззт

- «Вау!»

Оно появилось...! Возник самый настоящий Портал... сквозь который я даже мог видеть крышу, на которой сейчас находилась Алина.

- «Привет.»

Помахал я рукой девушке, у которой от лицемерия всего этого чуть ли не отвисла челюсть.

- «Ох, смотри, там Джон.»

Произнёс Вульфур обычным тоном, вот только думаю он попросту не понял, что я только что сделал.

- «Хуман, я всё.»

- «Отлично, тогда идём.»

Ухватил я Нефертити с Джулланар, проталкивая их через Портал, и убедившись что ничего мной не было забыто – я прошёл вслед за ними, затем обернувшись и увидев позади круговой разрыв в пространстве.

Я даже в принципе не представлял, каким образом накладывалось заклинание [Портал], вот только при помощи «Скелетного Ключа» - это стало возможным.

Вставив Ключ в разлом – я вновь «запер» пространство.

Бзззт

- «Ч-ч-что ты только сделал? Что это была за штука...?»

Сразу же схватила меня Алина.

- «Ох! Ты об этом? Долго рассказывать... так что объясню позже. Вульфур, ты разместил яйца Слизневых Пауков по всему маршруту?»

- «Да, им точно придётся разбираться с ними как минимум неделю.»

- «Отличная работа. Конечно пауки могут выйти за пределы Крысиной Норы, но они-то ведь практически безвредны. В общем, все молодцы.»

С момента ограбления дома Мерсера прошло три дня, в каждый из которых я спускался в Буйную Флягу и помогал в истребление Слизневых Пауков. На второй день Мерсер был просто сам не свой и бледный словно смерть, зарывшись в книги в своём кабинете. Также он начал расспрашивать у меня по поводу магии и известных артефактах. И к счастью его удалось направить на книгу под названием «Легенды Тамриэля», которую написал Ягрум Багарн, последний живой двумер.

В этом сборнике также содержалась информация и по поводу знаменитых артефактов, и я видел что Мерсер пристально изучал именно страницу 366, на которой как раз и упоминалось про Скелетный Ключ. Я помню, как там говорилось, что стремившиеся защитить свои хранилища маги, совместными усилиями наложили на ключ ограничения, заключавшиеся в том, что Ключ не мог надолго оставаться собственностью одного вора, в итоге попросту исчезая.

Судя по всему, как раз эта строка и заставила Мерсера давиться горячими слезами.

Вот только хоть применение такого заклинания и являлось правдой, но однажды оно было удалено. Что правда не мешало этой теме прослеживаться в других артефактах, в частности «Денежный Сундук Короля Оргнума» мог создавать золото, вот только когда его владелец становился достаточно богатым, чтобы посрамить даже самых успешных торговцев - он попросту исчезал. Также это относилось и к «Луку с Щитом Ауриэля», где лук исчезал при чрезмерном израсходовании его энергии, а щит покидал своего владельца как раз тогда, когда тот был ему наиболее необходим. То же самое было и с «Посохом Магнуса», покидавшего своего владельца, когда тот становился слишком сильным, нарушая равновесие.

В общем тема эта была распространена, а от строчки что «достаточно долго такие артефакты могли удерживать лишь люди с сильной судьбой» - Мерсер то и дело кривился.

Вот только на это мне было откровенно всё равно. Ключ был моим и хранился в «Сдерживающем Сундуке», который охарактеризовал хитрой игрушкой даже такое проявление высокорангового духа как Тень. Так что до тех пор, пока я не попадусь на глаза Принцессе Даэдра Ноктюрнал, которой и принадлежит «Скелетный Ключ» - то думаю всё должно быть в порядке.

Собственно перед тем как отправиться за Ключом - я расспросил Тень, и тот рассказал, что характер Азуры отличается от Ноктюрнал. Азура являлась гордой богиней, которая ненавидела такие проделки, вот только её сестра Ноктюрнал являлась её полной противоположностью, и на самом деле ей даже нравились хорошие кражи, так что вместо наказания за похищение Ключа у Мерсера - на меня от неё вполне могло упасть какое-нибудь благословение.

Так что вроде бы всё прошло очень даже неплохо.

После того как город начал приходить в себя от трёх последовательных крупных происшествий всего за одну неделю - я принял решение покинуть Рифтен. Всё же хоть я этого и не хотел, вот только похоже просто излучал вокруг себя ауру ребёнка-бедствия, начавшего доставлять всем неприятности ещё до своего рождения.

Правда как-то я так неплохо прошёлся как по сюжетной цепочке Тёмного Братства - убив Грелод, так и по сюжетной цепочке Гильдии Воров - украв «Скелетный Ключ». Хотя, для присоединения к Тёмному Братству следовало убить того, кого они хотели убить... и я знал просто кучу таких целей!

С сюжетной цепочкой Гильдии Воров также могли возникнуть проблемы, вот только я уверен, что с утратившим «Скелетный Ключ» Мерсером - справиться уже будет проще.

Впрочем, я уже и так испортил существенную часть игрового сюжета просто перестроив Винтерхолд и запутав Империю с Братьями Бури. Вот только я ни в коем случае об этом не жалел, всё же Судьба - ещё та чертовка, поэтому я был просто уверен, что она меня не разочарует.

И в то время как основная часть группы находилась снаружи - я засел в Кубе Хранилище, изучая «Скелетный Ключ» просто всеми своими возможностями.

Во-первых, меня очень интересовали наложенные на ключ Принцессой Даэдра Ноктюрнал оригинальные чары. Ведь если речь заходит об даэдрических артефактах - то это просто автоматически переводится на создавших их Принцев Даэдра.

Спрашиваешь каким образом? Что ж, даэдрический артефакт - это фактически часть Принца Даэдра, которую тот отправил из Обливиона в Мундус. Чтобы упростить понимания, их

взаимосвязь обладает схожестью со мной и Алчностью: предмета с сильной душой и разумом, который обладает способностью связи с другим существом, чтобы действовать как своего рода «духовный инструмент».

Ну и также думаю стоит упомянуть, что Ноктюрнал известна как Повелительница Ночи, и сферой этой Принцессы Даэдра являются ночь и тьма. Её часто изображают как женщину в сопровождении чёрных словно смоль воронов, которые по слухам обладают способностью к речи. Её план в Обливионе назывался Вечнотенью, царством сумерек и теней. И помимо «Скелетного Ключа», её артефактом являлся «Серый Капюшон», который носил самый печально известный вор из когда-либо живущих - «Серый Лис». Что собственно и вдохновило меня на создания «Кошачьего Капюшона» и имени Котатоск. Ещё одним артефактом был «Лук Теней», дававший своему владельцу возможность на время становиться невидимым и увеличивающий его скорость.

Я прочитал немало книг об Ноктюрнал, уже некоторое время начав подготавливаться к изучению чар на «Скелетном Ключе». Ведь не просто так говорили, что пытавшиеся сделать это раньше люди фактически не добивались никаких результатов, а некоторые так вообще сходили с ума.

Так что настроившись - я принялся медитировать, чтобы успокоить свой разум, после чего взял «Скелетный Ключ» и направил в него свой разум.

Секунда, две, три... чары начали постепенно проявляться в океане моего сознания.

Это было просто огромное... самое большое зачарование, которое я когда-либо только видел за всю свою жизнь. Разобрать это будет настоящим вызовом... по крайней мере, я так думал.

Ведь, когда я выбрал первую строчку - то получил....

- «Ээээммм...?»

```
«01010100 01110010 01110101 01100101 00100000 01110100 01101111 00100000 01000110  
01100001 01101100 01110011 01100101.....»
```

Двоичный код...?!

<http://tl.rulate.ru/book/23272/1352406>